

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 1 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00

Version 4.7

Überarbeitung: Holger Moritz

1. Gleisobjekte

Alle Symbole (Gleisplanbilder) der von CG im Gleisplaneditor angebotenen Gleisobjekte können vom Anwender individuell angepasst werden. Der Anwender kann zusätzlich eigene Symbole für den Gleisplan generieren. Durch den Einsatz von transparenten Bildbereichen kann die Hintergrundfarbe der Gleispläne frei eingestellt werden.

1.1 Namen für die Gleisplanbilder

Der Dateiname für ein Gleisplanbild setzt sich wie folgt zusammen:

<Name>_x_y.png oder **<Name>_x_y.bmp**

Bei allen CG Standard Gleisplanbilder beginnt der <Name> mit „GP_“.

Die Gleisplanbilder <Name>_0_0.png bzw. <Name>_0_0.bmp werden im Auswahlbereich des Gleisplaneditors angezeigt.

Die **Definition von x und y** ist abhängig von den möglichen Zuständen (States) des Gleisobjektes.

States = 0: (z.B. Gerade)

<NAME>_0_0.bmp: keine S88 Verknüpfung, keine Schalterzuweisung
<NAME>_0_1.bmp: : keine S88 Verknüpfung, Schalter = 0
<NAME>_0_2.bmp: : keine S88 Verknüpfung, Schalter = 1
<NAME>_1_0.bmp: S88-Port ist belegt, keine Schalterzuweisung
<NAME>_1_1.bmp: S88-Port ist belegt, Schalter = 0
<NAME>_1_2.bmp: S88-Port ist belegt, Schalter = 1
<NAME>_2_0.bmp: S88-Port ist nicht belegt, keine Schalterzuweisung
<NAME>_2_1.bmp: S88-Port ist nicht belegt, Schalter = 0
<NAME>_2_2.bmp: S88-Port ist nicht belegt, Schalter = 1

States = 2: (z.B. 2-schenkige Weiche)

<NAME>_0_0.bmp: keine S88 Verknüpfung; keine Schaltartikelzuweisung
<NAME>_0_1.bmp: keine S88 Verknüpfung, Zustand 0 (Gerade)
<NAME>_0_2.bmp: keine S88 Verknüpfung, Zustand 1 (Abzweig)
<NAME>_1_0.bmp: S88-Port ist belegt, keine Schaltartikelzuweisung
<NAME>_1_1.bmp: S88-Port ist belegt, Zustand 0 (Gerade)
<NAME>_1_2.bmp: S88-Port ist belegt, Zustand 1 (Abzweig)
<NAME>_2_0.bmp: S88-Port ist nicht belegt, keine Schaltartikelzuweisung
<NAME>_2_1.bmp: S88-Port ist nicht belegt, Zustand 0 (Gerade)
<NAME>_2_2.bmp: S88-Port ist nicht belegt, Zustand 1 (Abzweig)

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 2 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00

States = 2: (z.B. 2-begriffiges Signal)

<NAME>_0_0.bmp: keine Schaltartikelzuweisung

<NAME>_0_1.bmp: Zustand 0 (grün)

<NAME>_0_2.bmp: Zustand 1 (rot)

States = 4: (z.B. 4-begriffiges Signal)

<NAME>_0_0.bmp: keine Schaltartikelzuweisung

<NAME>_0_1.bmp: Zustand 0 (grün)

<NAME>_0_2.bmp: Zustand 1 (rot)

<NAME>_0_3.bmp: Zustand 2 (gelb)

<NAME>_0_4.bmp: Zustand 3 (weiß)

1.2 Dateiformat und Speicherort der Gleisplanbilder

Grundsätzlich sollten die Gleisplanbilder im Raster 10x10 Pixel bzw. einem Vielfachen daraus angelegt werden. CG akzeptiert 2 Bilddateiformate:

bmp- Dateien, die z.B. in Paint generiert/angepasst werden können. Allerdings unterstützt dieses Format keine transparenten Pixel.

png- Dateien, die z.B. in paint.net generiert/ angepasst werden können.

Alle Anwender Gleisplanbilder sind im Verzeichnis
ProgramData / ControlGUI / Gleisplan / Bilder abzulegen.

2. Anpassung der CG Standard Gleisplanbilder

Die in CG hinterlegten Standardsymbole für die CG Gleisobjekte sind in Anhang 1 dargestellt. Auf der CG Homepage sind neben der aktuellen CG Standard Symbolbibliothek auch die Gleisbilder von früheren CG Versionen verfügbar. Alle CG Bilderdateien stehen damit dem Anwender als Ausgangsbasis für Anpassungen oder für die Generierung neuer Symbole zur Verfügung.

Möchte man ein CG Standardsymbol überarbeiten bzw. ersetzen, sind die korrespondierenden Bilderdateien unter **Verwendung der CG Dateinamen** im CG Bilder Verzeichnis zu hinterlegen. CG sucht zuerst im CG Bilder Verzeichnis nach Gleisplanbildern, bevor es die im Programm gespeicherten Bilder verwendet. Eine Anpassung der *Gleisobjekte.ini* ist deshalb nicht notwendig.

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 3 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00

3. Anwender definierte Gleisobjekte

Jeder Anwender kann eigene Gleisobjekte erstellen und einsetzen. Diese Gleisobjekte werden in der Datei *Gleisobjekte.ini* definiert, die im Verzeichnis *ProgramData / ControlGUI / Gleisplan* abzulegen ist.

Beispieldatei:

```
=====  
[Allgemein]  
Anzahl=1  
  
[Objekt_1]  
States=2  
Name=Schranke  
=====
```

Sektion: Allgemein

Anzahl:

Anzahl der definierten Gleisobjekte

Sektion Objekt_X:

States:

Anzahl der möglichen Zustände

Name:

<Name> der Bilderdateien, siehe auch 1.1

Alle zu einem Gleisobjekt zugehörigen Gleisplanbilder sind wie unter 1. beschrieben im Verzeichnis *ProgramData / ControlGUI / Gleisplan / Bilder* abzulegen. Im Anhang 2 ist ein Beispiel dargestellt.

Auf der CG Homepage ist eine Anwender Symbolbibliothek verfügbar.

4. Hintergrundfarbe im Gleisplan

Damit die in den CG Einstellungen definierte Hintergrundfarbe für die einzelnen Gleispläne auch auf den Hintergrund der Gleisplanbilder angewendet wird, ist der Hintergrund eines Gleisplanbildes transparent auszuführen. Wie das im verwendeten Zeichenprogramm funktioniert, ist der jeweiligen Anleitung zu entnehmen.

Beispiel: beim Zeichenprogramm *paint.net* sind die Bereiche mit dem Zauberstab zu markieren. Durch anschließendes Betätigen der DEL Taste wird dem Bereich die „Farbe“ transparent zugewiesen. Siehe auch 1.2.

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 4 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00




















Anhang 1: CG Standard Symbole

Bild	<Name>	States	S88 Zuweisung	SW Schalter Zuweisung	Kommentar
	GP_weiche_2	2	ja	nein	
	GP_weiche_3	3	ja	nein	
	GP_dkw	4	ja	nein	
	GP_dkw_2	2	ja	nein	
	GP_gerade	0	ja	ja	
	GP_gerade_mittel	0	ja	ja	ab V 4.7
	GP_gerade_kurz	0	ja	ja	
	GP_schraege	0	ja	ja	
	GP_prellbock	0	ja	ja	
	GP_schraege_ecke	0	nein	nein	ab V 4.7
	GP_kreuzung	0	nein	nein	
	GP_kreuzung_schraeg	0	nein	nein	
	GP_kurve	0	nein	nein	
	GP_bruecke	0	nein	nein	
	GP_bruecke_uebergang	0	nein	nein	
	GP_gerade_funktion	2	nein	nein	
	GP_gerade_kurz_pfeil	0	nein	nein	
	GP_gerade_startziel	2	nein	nein	

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 5 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00

	GP_gerade_startziel_uni	2	nein	nein
	GP_kupplung	2	nein	nein
	GP_allegemien_funktion	2	nein	nein
	GP_dummy_2	2	nein	nein
	GP_dummy_3	3	nein	nein
	GP_dummy_4	4	nein	nein
	GP_gleissperre	2	nein	nein
	GP_zweibegriff	2	nein	nein
	GP_dreibegriff	3	nein	nein
	GP_vierbegriff	4	nein	nein
	GP_light	2	nein	nein
	GP_lokschuppen	2	nein	nein
	GP_zahnrad	0	nein	ja
	GP_pfeil_blue	2	nein	nein
	GP_pfeil_green	2	nein	nein
	GP_pfeil_red	2	nein	nein
	GP_pfeil_yellow	2	nein	nein
	GP_pfeil_klein_blue	2	nein	nein
	GP_pfeil_klein_green	2	nein	nein

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 6 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00



GP_pfeil_klein_red	2	nein	nein
--------------------	---	------	------



GP_pfeil_klein_yellow	2	nein	nein
-----------------------	---	------	------

Control-Gui – Kurzanleitung - Gleisobjekte

Seite: - 7 -

Erstelldatum 18.05.2015 21:44:00

Anhang 2: Beispiel benutzerdefiniertes Gleisplansymbol Schranke

Gleisobjekte.ini

```
=====  
[Allgemein]  
Anzahl=1
```

```
[Objekt_1]  
States=2  
Name=Schranke  
=====
```

Notwendige Bilder:

Schranke_0_0.bmp → allgemeines Bild für eine Schranke



Schranke_0_1.bmp → Schranke geöffnet



Schranke_0_2.bmp → Schranke geschlossen



Ergebnis:

